

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 誌転載



ゲームキャラでは世界で初めて 春麗の切手発行

10周年記念で、中央アフリカ共和国が

これは「春麗」誕生十周年を記念したもので、ゲームキャラ使用切手は世界で初めてとなる。春麗を描いた三種類の切手に同社とゲームのロゴ、ゲーム説明などを一シートに印刷。同国で一シート約八百円で発行。日本では切手として使えないためキャラグッズとして切手製作会社の街モビーデックから二千八百円で八月下旬発売となる。

ジャレコがコナミ相手に実案権で

仮処分を申請

「ドレミファグランプリ」は模倣と

ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は八月五日、コナミ(本社東京、上月景正社長)がジャレコの採用新案権を侵害したとして、コナミのTV

ゲーム機「ドレミファグランプリ」の製造、販売、使用、貸し渡しなどの差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。ジャレコによると、同社のTVクイズゲーム機「早押しクイズ王座決定戦」に関わる実用新案は、九三年六月一日の出願、九五年一月六日の出願公開を経て、九八年四月十七日に登録された。これは旧法に基づく出願であるが、旧法にあった出願公告制度は九六年一月以降廃止されており、複数の解答選択肢をそれぞれ選択する解答選択手



ジャレコ「早押しクイズ王座決定戦」

「名称は「クイズゲーム機」は、①オン操作されたときの操作順から早い順を判定するための複数の早押し手段、②各多肢選択式問題に対する複数の解答選択肢をそれぞれ選択する解答選択手段、③これら多肢選択問題を少なくとも表示装置に出力する一方、早押し手段の早押し順を判定し、最も早く押しした者に解答権を与える制御演算手段」の三点を要素としている。ジャレコによると、コナミのTVゲーム機「ドレミファグランプリ」シリーズは、上記ジャレコ二社多い七十七社が二百

AMショーへの 台湾からの出展なしに

韓国グループの出展についてはなお検討

JAMMA/JAPEA共催の第37回AMショー(九月九・十二日、東京ビッグサイト)には八月十日現在で、前回より二社多い七十七社が二百



コナミ「ドレミファグランプリ」

とコメントしている。なおコナミの「ビートマニア」に関する特許は七月二十六日付特許公報に掲載された。「音楽演出ゲーム機、音楽演出ゲーム用の演出操作指示システムおよびゲーム用のプログラムが記録された

ソニー・第1・四半期 稼ぎ頭はゲーム

「PS」は累計5840万台に

ソニー(本社東京、出井伸之社長)は七月二日、ソニーグループ全体の第一・四半期(六月までの三ヶ月間)連結決算を発表。減収減益が続いているが、ゲーム部門が部門別営業利益の一、二億円の純利益は五五・〇%減の百八十四億とな

ゲーム部門では、売上高は前年同期比八・四半期では、他社開発分を含め三千二百萬枚(前年同期二千八百萬枚)を出荷。累計では四億六千二百萬枚に達した。SCIEでは九月の東京ゲームショウ99秋で、次世代機「PS2」(仮称)の実物を出品する予定。すでに本体部品の生産が

「PS」用ゲームソフトの生産出荷枚数は、本体の普及台数を背景にさらに増加している。第一・四半期では、他社開発分を含め三千二百萬枚(前年同期二千八百萬枚)を出荷。累計では四億六千二百萬枚に達した。SCIEでは九月の東京

大証新市場に エスケイジャパン上場

ゲーム機用景品専門の企画販売会社



久保誠志社長

エスケイジャパン(本社大阪)は、ゲーム機用景品専門の企画販売会社として、大証新市場に上場した。同社は、ゲーム機用景品の企画・開発・製造・販売を一貫して行っており、主にゲーム機用景品の企画・開発・製造・販売を行っている。上場後の売上高は、前年比一・七倍増の三億八千四百四十四万五千七百六十九円、経常利益は前年比一・七倍増の九千九百九十九万九千九百九十九円、純利益は前年比一・七倍増の九千九百九十九万九千九百九十九円と、大幅な増収増益を達成した。

不動産買い取る 「ロングゴゴ」のビル

シグマ、賃借していた「ロングゴゴ」のビル。シグマは、このビルを買い取ることで、不動産を買い取った。このビルは、シグマが賃借していたビルで、シグマは、このビルを買い取ることで、不動産を買い取った。このビルは、シグマが賃借していたビルで、シグマは、このビルを買い取ることで、不動産を買い取った。

タスコ自己破産

クレセントの和議は認可される

民間の信用調査機関で知られる、遊園施設などにも運営した。設備資金の大半は銀行からの借入れで、負債は八百七十七万四千二百円。破産宣告は、七月二十三日、大阪地裁で決定された。破産宣告は、七月二十三日、大阪地裁で決定された。

不良債権105億円

債務者に「ワーニャ」

総合商社の「ワーニャ」は、不良債権105億円を抱えている。この不良債権は、ワーニャが債務者に抱えている不良債権で、ワーニャは、この不良債権を返済するために、努力している。

ロックンロール披露

「VJ」改造キット「レイプマスター」も

ジャレコ内覧会で、ロックンロールの披露が行われた。また、「VJ」改造キット「レイプマスター」も展示された。この改造キットは、ロックンロールの音楽を再生するためのキットで、VJ(ビデオジョッキー)として使用できる。



ジャレコ内覧会で披露された「ロックンロール」など

船井ヒューコム新作展

「セブンス」など一人用

船井ヒューコムは、新作展を開催し、「セブンス」などの一人用ゲーム機を展示した。この新作展は、船井ヒューコムが主催するもので、最新のゲーム機やゲームソフトを展示している。

セガJIPに5種

ホラー系とアクション系

セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、JIP(日本インポート)に5種類のゲーム機を輸入した。この5種類のゲーム機は、ホラー系とアクション系のゲーム機で、セガ・エンタープライゼスが輸入した。

セガ・エンタープライゼスは、JIP(日本インポート)に5種類のゲーム機を輸入した。この5種類のゲーム機は、ホラー系とアクション系のゲーム機で、セガ・エンタープライゼスが輸入した。



セガJIPのブースの様子

ダイヘン、AM事業参入

「小樽よしもと」に設置

ダイヘン(本社大阪)は、AM(アミューズメント)事業に参入し、「小樽よしもと」に設置した。このAM事業は、ダイヘンが参入するもので、「小樽よしもと」に設置した。



ダイヘンと吉本興業が共同開発した「お笑い銭ロボ」の様子

コスプレ専門 コスパの秋冬物

新作コスチュームを発表

コスプレ専門のコスパは、秋冬物の新作コスチュームを発表した。この新作コスチュームは、コスパが発表したもので、秋冬物のコスチュームで、コスパが発表した。



コスプレ専門のコスパの秋冬物の新作コスチュームを展示している様子

「ゲームマシン」のウェブサイト
<http://www.ampress.co.jp/>
ニュースリリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

「ゲームマシン」のウェブサイトに関するお知らせ。このウェブサイトでは、最新のゲーム機やゲームソフトに関するニュースや情報を提供しています。また、資料の請求も可能です。



JAMMA、理事会
「機械基準」改正を承認

前回改正は承認取り消し、改めて提出

(社)日本アムズメン
トマシ工業協会(J
MAM)は七月十四日、
事務局会議室で第五十四
回理事会を開催。昨年十
月二十一日の理事会で可
決承認され、十二月十六
日の理事会で承認を取り
消した「健全化を阻害す
る機械基準」改正案を、
さらに手直しで承認され、
高橋和治専務によると
会議の冒頭で、中山隼雄
会長が退任を表明した。
副会長の順位が話題とな
り、柿原彬人副会長が新
会長に就任した。上月景
彦氏が五月に理事を退任
しているため、二名の理
事が欠員となることから
永井明氏と本田重正氏が
補充理事として選任され
た(本紙前号参照)。

機械基準の一部改正につ
いては、倫理部会長・金沢
義秋副会長が再度まと
めて提出、承認されたも
の。九八年十月二十一日
の理事会に提出、承認さ
れた改正案は、十八歳未
満の者が使用できない機
種などを定めるもので、
理事会では「異議なく」
承認可決された。その際
AOCの意見を聞いてお
くという条件もなかった。
しかし、この改正に関
してAOCから、「十八
歳未満の者は使用できな
い」という制限を設けるこ
とはは無理がある。子ど
も用メダルゲーム機での
メダル払い出し枚数の制
限は撤廃すべきではない」
など反対意見が出た。ま
たJAMM理事の中か
ら「健全化意見が出たこ
の背景を考慮し、また
十二月十六日の
会に改めて提出した
会、前回承認した正
改正案を無効とし倫
理部に差し戻すこと
を致す」「可決した
今回再提出された
改正案は、AOCの
意見が反映された
高橋専務は説明し
「改正案の主な内
容は『基準の
用範囲や用語の定
AMシヨ一委
中古出

中古出品を禁止

非会員の出展内容を点検

JAMMA理事会に引き続き、JAPEA側委員も出席してAMショーと小間位置決定（六月十三日）を経た結果を理由で退会届を提出、こ

半数の5社退会

「協会にメリツトない」と

岩手県アミューズメント施設営業者協会（葛西正義会長、会員十社）は六月二十四日、盛岡市内の岩手ふれあいランドで臨時総会を開き、葛西会長の辞任を了承、会長代行に佐藤義雄副会長を選任した。同総会には五社が出席した。

これは葛西会長が「一身上の都合」で辞意を表明したため開いたもの。前会長だった佐藤副会長が、今年度末の来年三月末日まで会長代行を務めることになった。

またNAフアクトリ（南）エア、キョクイチGスクエア、トウト企画（南）ニューオリエンタルビルヂャーの五社が、「協にメリツがない」「協茨城県協、通常無店C

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局取手市、大野圭一会長

無店C会員廃止

大手A会員とB会員制に

会員二十一社）は六月十三日、笠間市内のホル山の荘で平成十一年

勉強会など計画

研修ツアーは10月米国に

店舗を有するＡ会員（年費七万円）、Ａ会員以外で県内に店舗を有するＢ会員（三万円）、県内一市、真鍋巧会長、会員十三人は六月二十四日承認した。同総会には岐阜市内の長良川ホテル五社が出席した。

滋賀県協、定時総会
役員は全員留任

青少年対策など前年踏襲

滋賀県フミューズメント施設営業者協会（事務局大津市、朝日正博会長、会員十四社）は六月八日、大津市内のびわ湖タワーで第三回定時総会を開き、役員改選により全役員を留任とした。同総会には委任三社を含む十二社が出席した。

組織の拡大強化、青少年対策への協力など前年を踏襲したものとなった。

愛媛県協、通常

副会長

副会長2名新任

セガ社、タイトーから

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、三日、松山市内の伊予鉄た上で、勉強会や研修旅行の実施を挙げています。最後に三浦保夫副会長が閉会の挨拶をした。

なお同協会は七月二十八日、岐阜市内の県民会館で理事会を開き、同総会の反省とともに事業計画のうち勉強会などの実施について検討した。

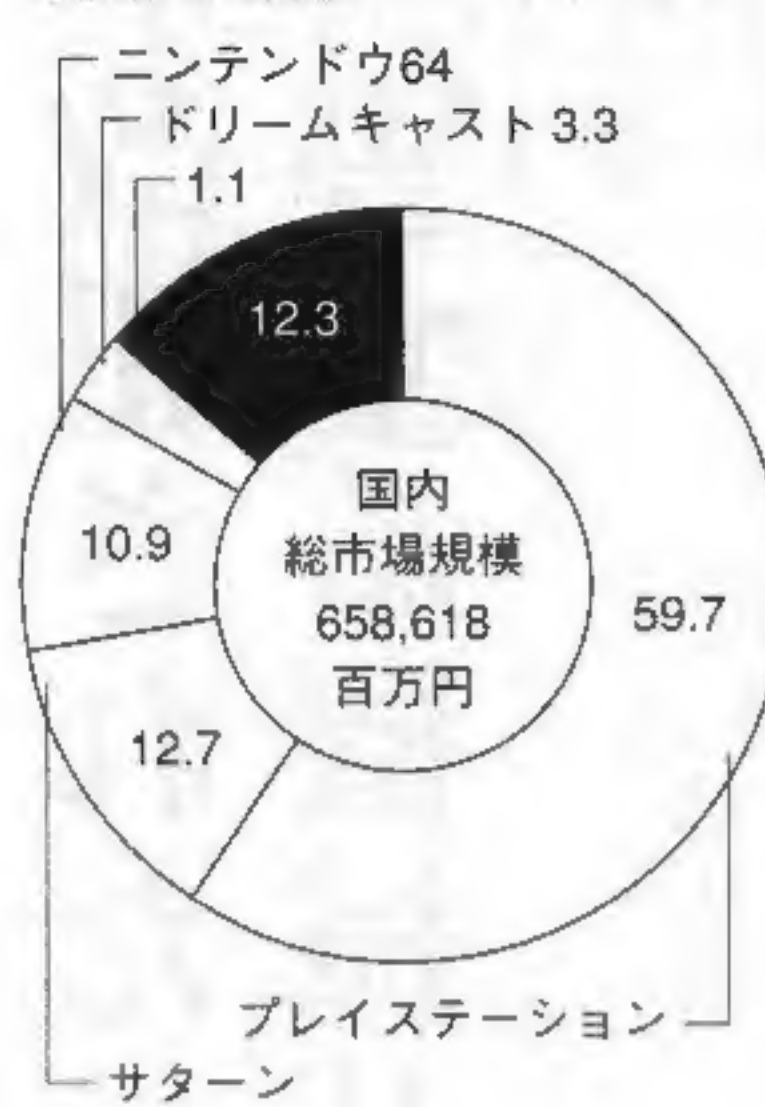
勉強会は風営法をテーマに、事前に会員から質問などをもちめて企画するのとなり、十月上旬に開催する。また研修旅行は十一月月上旬にラスベガスツアーを実施する方向で検討し、旅費の一部を協会が負担することになった。

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（事務局長松山、和田祐一、会長「十三社」）は六月二十三日、松山市内の伊予鉄会館で第三十三回通常総会を開き、役員改選により、総会には九社が出席した。平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。

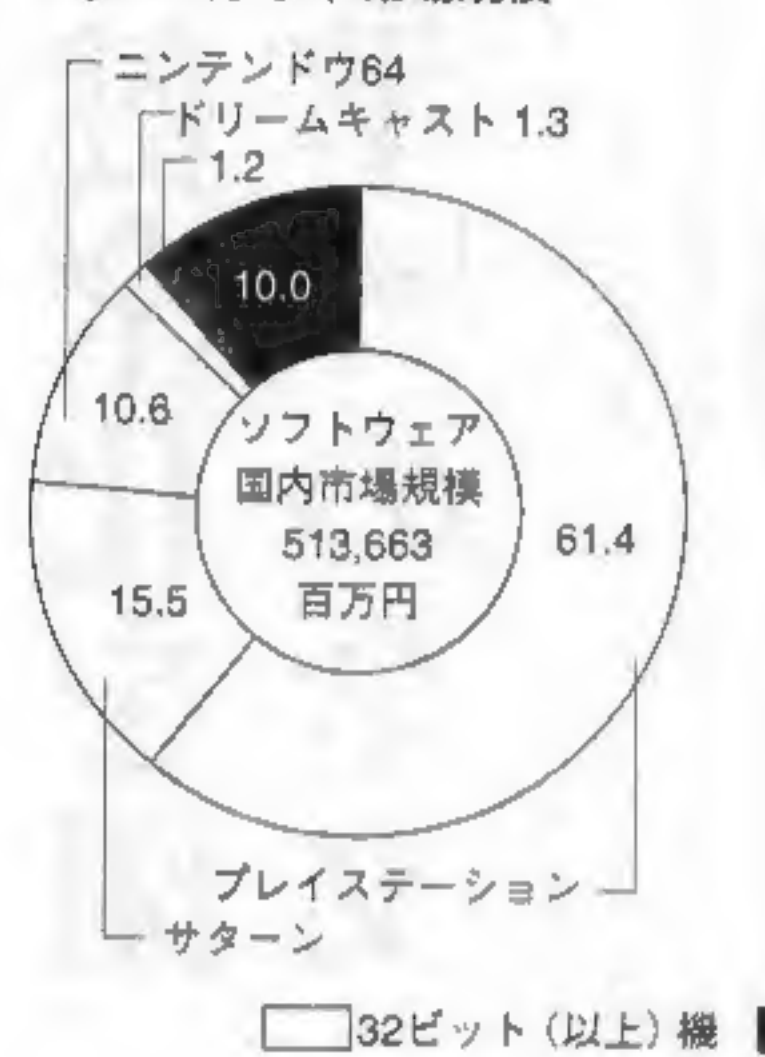
役員改選は任期満了に伴うもので、会長が再選された。役員改選は任期満了に伴うもので、会長が再選された。役員改選は任期満了に伴うもので、会長が再選された。

会長「和田祐一氏（大生実業社）。副会長「頼岡成司氏（セガ社）、岡健二氏（タイトー）」。理事「佐々木重雄氏（丸の内商事㈱）、菊地仁志氏（南菊地商事、大供敬治氏（ナムコ）、本田貫輔氏（ゲームインベース）、木村和友氏（㈱アモス）」。監事「福嶺巖氏（ミネマシン）。

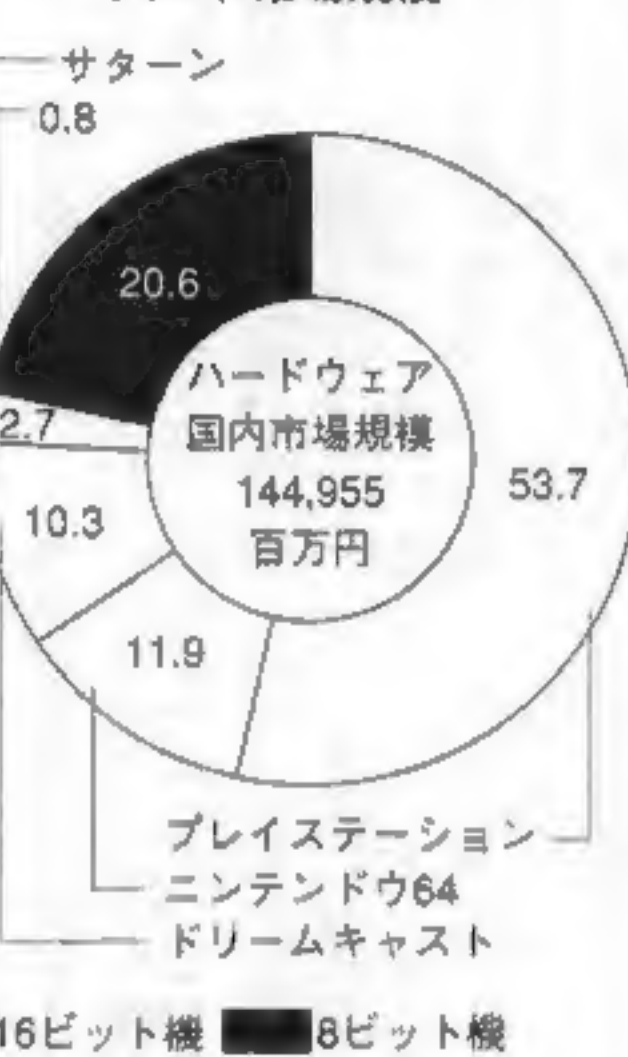
機種別市場規模 (ハード+ソフト)



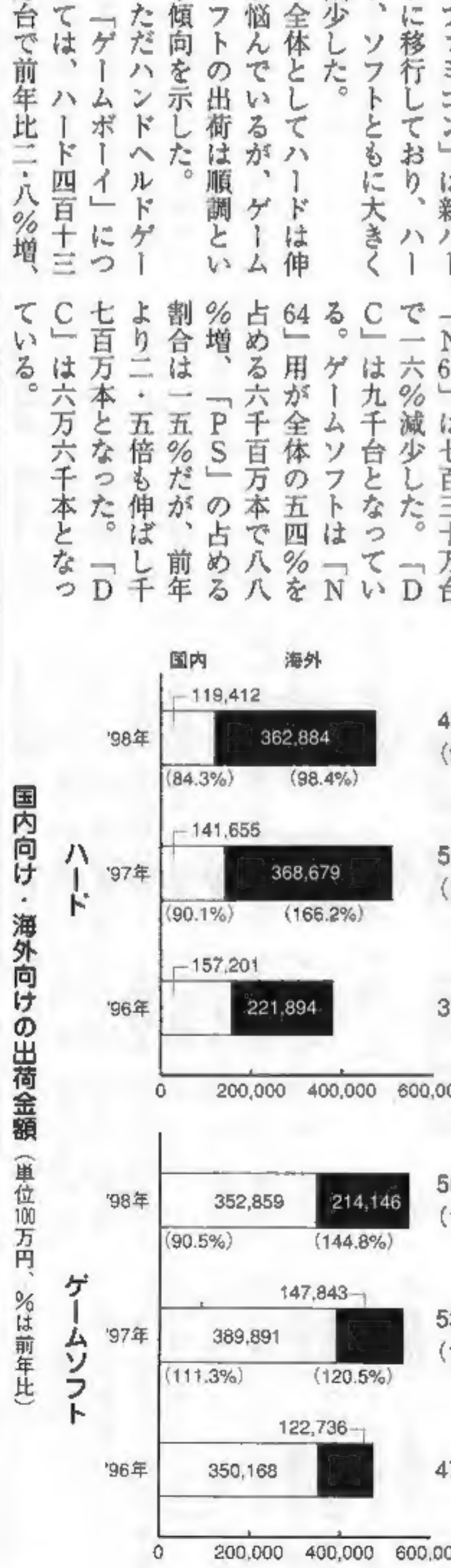
ゲームソフト市場規模



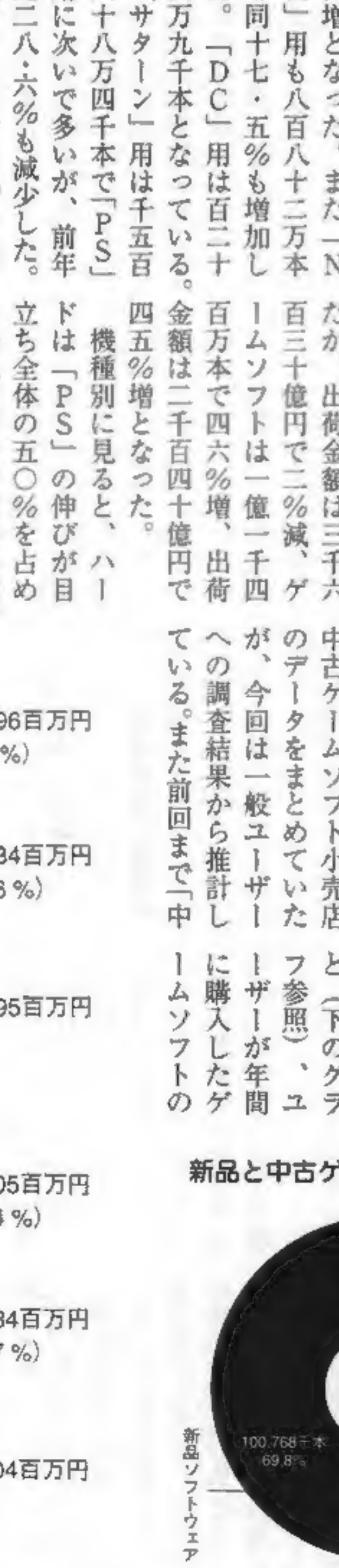
ハード市場規模



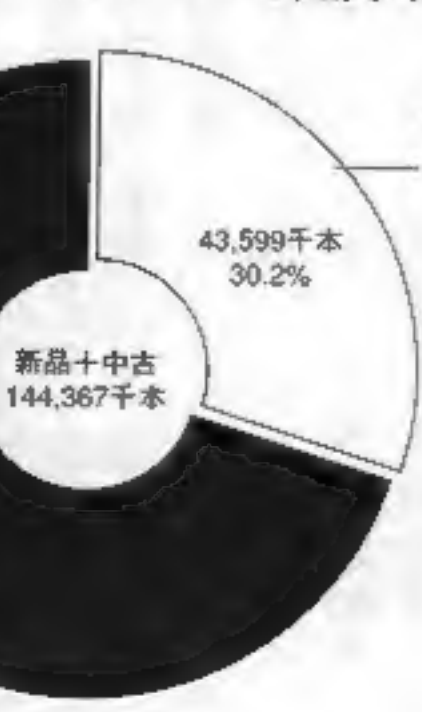
国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



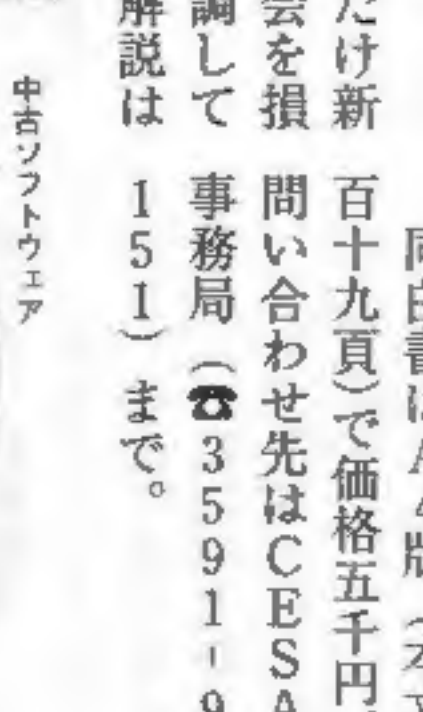
国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



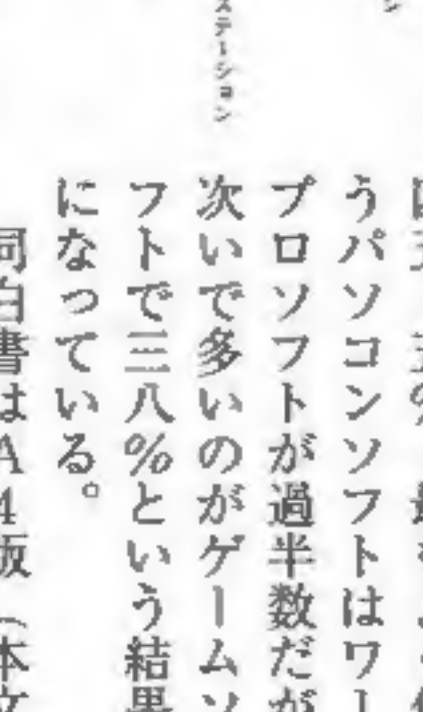
新品と中古ゲームソフトの販売本数



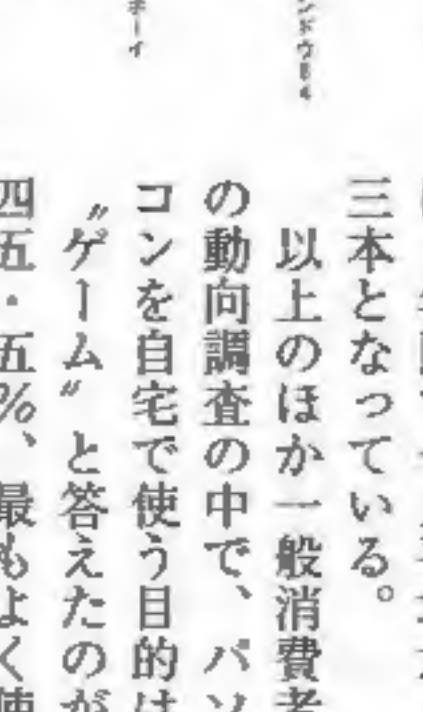
国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



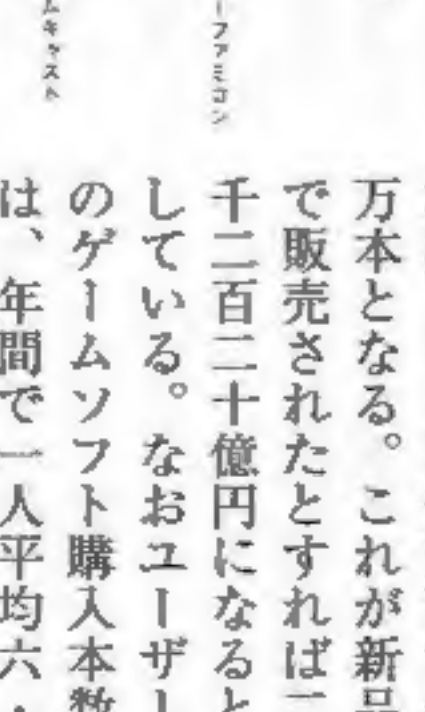
国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



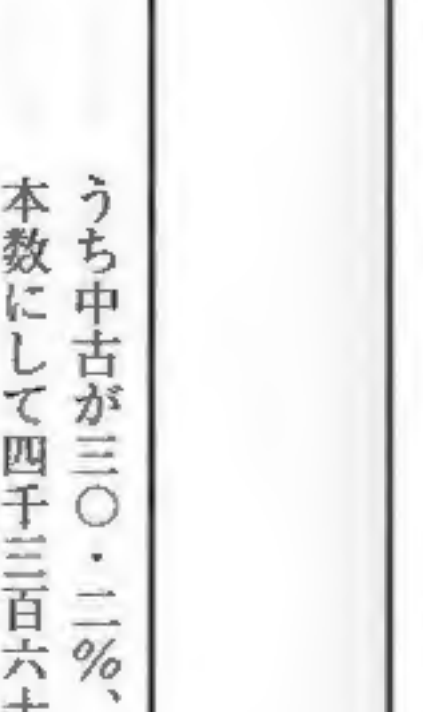
国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



国内向け・海外向けの出荷金額 (単位: 百万円) %は前年比



「99CESAゲーム白書」

家庭用TVゲーム市場

6千6百億円で13%減

98年実績、輸出ゲームソフトは大幅な伸び

【出】コンピュータエナティメントソフトウェア協会(CESA、事務局東京、上野正会長)は、家庭用TVゲームに関する調査をまとめた「99CESAゲーム白書」を七月二十三日発表した。それによると、九八年の家庭用TVゲームの国内市場規模は六千六百億円で、前年比一三%減少した。同白書はCESAマーケティング委員会(中村紘一委員長)が担当し、七七年からこの時期に発表している。三回(三回)となる今回は、過去三回間の推移のまとめや各デパートをさらに具体的に表を作成している。また、過去三回は対象外としてきたパソコン関係や海外市場の動向なども推計した。推計値に占める回答数は対応機種に

76社が出展予定

会場レイアウト決まる

DC版「ソウルキャリバー」

ゲーム場で販促

ナムコ、セガ社の直営店

ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム

場にて、ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の

事業計画は踏襲

社会環境の浄化など

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

前同総会で値上げしたが

福岡県協、定例総会

会費を据え置く

1999年9月1日 第594号 ゲームマシン 第三種郵便物認可 (6) 城島後楽園で 観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 城島後楽園で観覧タイプ2種 「スカイパレット」など完成 佐藤会長が兼任 タカラ社長を

のように改正した。

三 定義

この機械基準で用いる主な用語の定義は、次のとおりとする。

- i 業務用アミューズメントマシン
- ii 主として「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の第二条第一項第八号に該当する営業で使用される遊技設備。
- iii だしプレイヤーが任意に、かつ随時に払い出しすることが出来る払い出しスロット（押しボタン）を備えているものを除く。
- iv クレジットにより加算された枚数がメーター等に記憶される構造のもの。
- v 紙幣などを挿入できる構造のもの。ただし構造がメダル貸出機と異なるもの。

機械基準の運用規程

附則（省略）

- 一 目的（省略）
- 二 機械基準の運用組織（省略）
- 三 運用
- 1 倫理部会受審及びビデオテープ資料は、審査手数料は一件につき三千円とし、協会事務局は手数料の入金を確認した上で審査申請を受理する。
- 2 ビデオテープ資料は、審査手数料は一件につき三千円とし、協会事務局は手数料の入金を確認した上で審査申請を受理する。
- 3 審査において承認された機器のために表示ラベルを追加申込みする場合は、様式4（省略）の申込書により申し込む。
- 4 協会事務局は様式1、様式2の申請書、及び様式4の申込用紙を備

省略) にビデオ

料を添えて提出しなければならぬ。

審査手数料は一件につき三千円とし、協会事務局は手数料の入金を確認した上で審査申請を受理する。

ビデオテープ資料は、

(5) 審査において承認された機器のために表示ラベルを追加申込みする場合は、様式4（省略）

(6) 協会事務局は様式1、様式2の申請書、及び様式4の申込用紙を備

的とする。

③ メダゲームの登録制度の簡素化により、子供用機の最大払い出し枚数の制限（これまでに最大九十九枚）が撤廃されることにより行政や地域社会を刺激する懸念がある。

3 改正の内容

AOUからの意見を尊重し、倫理部会・部会長・金沢秋副会長において数度の審議を持ち、次

「不承認」とし、AOUの意見を尊重して十八歳未満使用禁止の「条件付き承認」を排除した。また、「届出の結果は『受理』、『不受理』とした。」

iv 審査及び届出に対する通知書を整備した。

審査の結果は「承認」、「不承認」とし、AOUの意見を尊重して十八歳未満使用禁止の「条件付き承認」を排除した。また、「届出の結果は『受理』、『不受理』とした。」

ii 倫理審査において、ゲームのストーリーを加味して判定することとした。

「健全化を阻害する機械基準」（以下、機械基準という。）は、旧日本アミューズメントマシン工業協会（以下、協会说いう。）が健全で秩序あるアミューズメントマシンの産業界の確立のため、公序良俗に反する機械を排除する諸対策推進の運用に活用し、もってアミューズメントマシン産業の振興に資することを目的とする。

ii 適用範囲

この機械基準は、業務用アミューズメントマシンのうち、次に規定する機械に適用し、協会会員は、健全化を阻害する機械を日本国内向けに製造販売及びオペレーションをしてはならない。

i テレビゲーム機

ビデオ画面を使用し、硬貨又はプリペイドカード（ポストペイドカード

の残虐的な内容を表現するもの。

備考・公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力の及び極度の残虐的な内容の判定は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づき協議が行う。

2 その他の条件 公序良俗に反する機械に容易に改造できるおそれのあるもの。

2 メダルゲーム機

かつ随時に払い出しすることが出来る払い出しスロット(押しボタン)を備えているものを除く。

iv クレジットによりリセット等の操作によりリセットされ、その当り枚数がメーター等に記憶される構造のもの。

v 遊戯における最高配当枚数が九十九枚を超えるもの。(倍率九十九倍ではなく、一回の遊戯における複数クレジットにおける複数の遊戯回数)記載した申請書(様式1、

する前に倫理審査を受けるなければならない。

(2) メダルゲーム機

すべて倫理部会に届け出なければならない。

2 倫理審査(テレビゲーム機)

(1) この運用規程の三、1、(1)に定められた「倫理審査判定基準」に基づいて実施する。

(2) 倫理審査の申請を行うものは、次の事項を記載した申請書(様式1、

vi 機種名及び形式名

vii 写真又は外観図面(基板の場合は不要)

viii 表示ラベル必要枚数

ix 遊技方法の説明書(テレビゲームのストーリーを記入し、審査の対象となる画像表現のストリー中における必然性を付記すること)

x 倫理審査の結果は次の通りとし、倫理部会に次で様式3(省略)の通知書により申請者に通知(基板の場合は不要)

vi 機種名及び形式名

vii メダル投入口数

viii 最高配当枚数(子供用のみ、複数クレジット・メダル掛け時の最高配当枚数)

ix 硬貨を投入した際のクレジット機能の有無

x クレジット払い出し、スロットの有無

xi 硬貨投入口の有無

xii 投入硬貨の種類

xiii 写真又は外観図面(基板の場合は不要)

1 公序良

(1) 2に基づき審査申請を行い承認された機械、及び3に基づき届出を行った機械を製造、販売又はオペレーションしようとする者は、「機械基準」及び「運用規程」に抵触していないことを証するため表示ラベルをそれぞれの機械に貼付しなければならぬ。

(2) 表示ラベルは、機械本体の前面又は側面の見えやすいところに貼付しなければならない。

(3) 基板又はキットの販売においても、製造者及び販売者の責任において表示ラベルを最終需要者（オペレーションするもの）に貼付させなければならない。

(4) 表示ラベルは、テレビゲームの審査において

倫理審査受審ガイドライン

次の内容を表現する画像を含むビデオゲームは、倫理審査を受審する必要があります。審査の方法、詳細等についてはJAM内容を表示するもの

I 公序良俗に反するもの

・未成年者に禁じられる

II 極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するもの

①頭部（切断される、吹き飛ばす、崩れる、半壊する、穴があく、割れる、陥没する、つぶれる）
②眼 つぶれる、飛び出す、落ちる
③胴体（切断される、

III 排他行為を含む性及び性に係る風俗を表現するもの、または暗示するもの。
①性差及び性に係る風俗を表現するもの、または暗示するもの。
②性的感情を刺激するための音声のあるものを

IV 特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

V 人権に係る表現

①人権に係る表現
・基本的な人権を尊重していないもの
・特定の個人の名誉、プライバシー及び肖像権を侵害するもの
・人身売買を正当化する表現のもの

VI 差別に係る表現

①人種、民族、性別、疾患、職業及び心身の障害等により差別する表現のもの

VII 教育に係る表現

①教育の尊厳を傷ついたり、教師を不当に愚弄または侮辱する表現のもの

VIII 法及び正義の存在を尊重しないもの

①裁判への信頼を損なうような表現のもの
・犯罪の方法を詳細に描写したもの

IX 宗教に係る表現

①宗教の自由を尊重していないもの
・特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

X 特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

XI 特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

区別
審査承認機械
メダルゲーム機(基板)
(大人用・子供用)
メダルゲーム機(完成品)
(大人用・子供用)

一 目的

「健全化を阻害する機械基準」の四、1 テレビゲーム機の(1)に規定する「公序良俗に反する内容」を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表示するもの」を判定するための審査判定基準及び審査の実施について規定する。

二 基本理念(省略)

三 審査判定基準

「公序良俗に反する内容」を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの」とは、実写又はアニメーション等の表現が以下の各基準に該当することである。

なお、倫理部会が審査判定基準のガイドラインとなる表現を含むテレビゲーム機を、製造会社の同意を得た上で指定する。とが出来る。

内容

1. 1 社会環境や社会情勢に照らして、公序良俗に反する内容を表現したもの。

1. 2 次の各号に定めるもの。

(1) 国家及び社会に係る表現のうち次の内容のもの。

i 日本国憲法を尊重しないもの。

ii あらゆる国の主権を尊重しないもの(元首、国旗、国歌及び民族的習慣の取扱いに注意する)。

iii 民主主義の精神に反するもの。

iv 暴力を肯定して表現したもの。

v 軍国主義や戦争を正当化したもの。

vi 武力や暴力による問題解決を正当化したもの。

vii 社会通念を否定したもの。

(2) 法及び正義に係る表現のうち次の内容のもの。

i 法及び正義の存在を尊重しないもの。

ii 未成年者に好ましくない影響を与える行為を表現したもの。

(7) 麻薬及び暴力のうち次の内容のもの。

i 麻薬、覚醒剤及びこれらに類する薬物の使用や取引を肯定的に表現したもの。

ii 反社会的な活動や組織を肯定的に表現したもの。

(8) その他、倫理部会が公序良俗に反する内容と認めたもの。

2 卑猥な内容

2. 1 基本的に社会通念に照らして青少年に待する表現。

vi 性器愛撫行為(自慰行為を含む)。

vii 排泄行為及び排泄物。

viii i) viiを表す言葉及び暗示する表現。

(5) その他、倫理部会が卑猥な内容と認めたもの。

3 極度の暴力的及び極度の残虐的な内容

3. 1 基本的に社会通念に照らして青少年に適さない暴力的及び残虐的な表現のもの。

3. 2 次の各号に定めるもの。

(1) 人間、動物、その他の殺傷面が刺激的なもの。

(2) (1)の表現の具体例は、次のとおりとする。

i 銃砲刀剣類などの凶器、自動車等で著しく流出する殺傷表現。

ii 著しく肉体的損壊の兆候を表現するもの。

iii 血液及び体液が著しく流出する殺傷表現。

iv 子供や社会的弱者及び無抵抗な動物等を虐する。

1. 4 倫理委員会に常任委員を置くことができる。常任委員は倫理部会長が任命し、任期の制限なく職務を行うことができる。

2. 1 審査は、申請受付日から最長三週間以内に結果を通知するものとする。

2. 2 審査の判定は、倫理審査委員全員の四分之三の同意で決する。

2. 3 審査において不承認の結果となった場合でも、修正の上、再審査を受けることができる。

3 倫理審査判定委員会

3. 1 倫理審査委員会において審査の結論が出ない場合は、倫理審査判定委員会が審査の判定を行う。

3. 2 倫理審査判定委員会による審査の判定は、倫理審査判定委員全員の三分の二の同意で決する。



現用兵器VS太古の恐竜!
勝つのはどっちだ!?

プレヒストリックアイル2 (仮称)

PREHISTORIC ISLE 2

人を助けてパワーアップ!!
本格派シューティングゲーム
ネオジオから登場!



NEOGEOはSNKの商標です。 ※画面写真は開発中のものです。

開発元
YUMEKIDO
夢工房

©YUMEKIDO 1999

全米No.1ヒットゲーム、いま上陸!!



HYDRO THUNDER

ハイドロサンダー
パワーボートレースゲーム

ハイドロサンダー25インチ仕様(一台当たり)
●使用電源: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 280W
●寸法: 幅760mm×奥行き1630mm×高さ1880mm (シート部最大スライド時は、奥行き1730mm)
●重量: 159kg ※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

HYDRO THUNDER MIDWAY GAMES INC.

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!



◆かわいいハチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け!
◆遊び方は簡単、フック式の的にひっかけて景品を落とすだけ!
◆目標ベイト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
●使用電源: AC100V±10V (50/60Hz)
●消費電力: 330W
●寸法: 幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重量: 295kg



景品
ハチオハナビシ

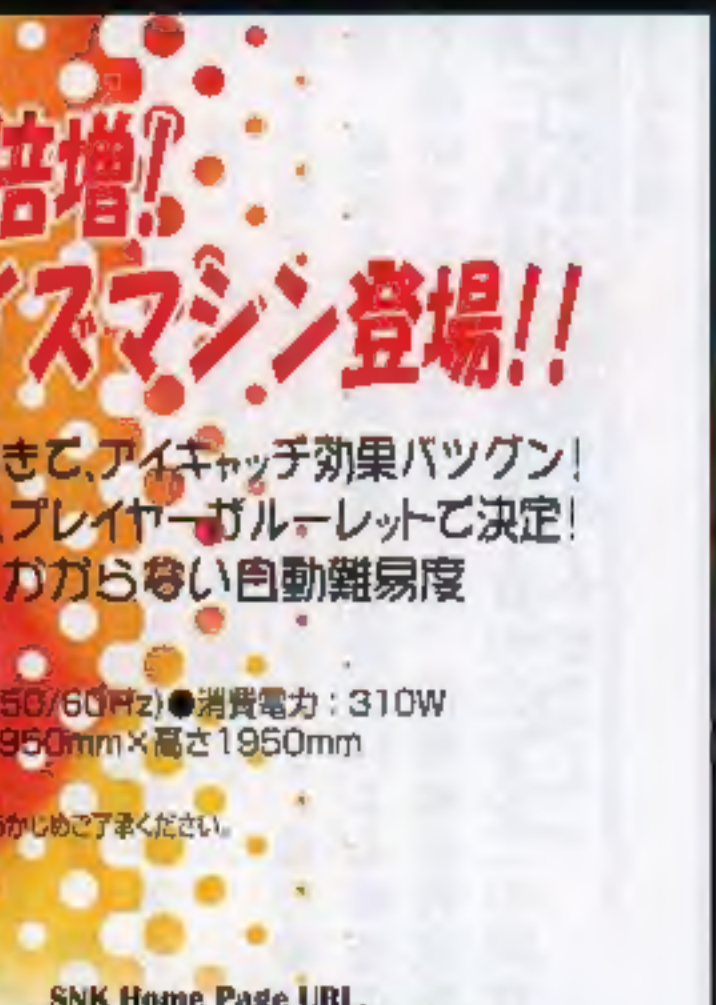
SNK

株式会社 SNK

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5688 FAX.06(6339)9506

名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100
福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区2-4-19

TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740



集中力と緊張感で楽しさ倍増!
ハラハラドキドキのアイスマシン登場!!

◆宙を漂うアイス玉の動きで、アイキャッチ効果バツグン!
◆さくさくアイス玉の数は、プレイヤーのレベルで決定!
◆オペレーターの手の届かない自動難易度調整機能搭載!
●使用電源: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 310W
●寸法: 幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重量: 110kg ※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

最新情報をインターネット上でご覧ください。
<http://www.neogeo.co.jp/>

SNK CORPORATION 1-6, ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564-0053, JAPAN. TEL. (81) 6-6339-5577 FAX. (81) 6-6339-7175

2000
WALT DISNEY WORLD
Celebrate the Future Hand in Hand®

待たずに入場できる「ファーストパス」

ンス社で

フエティゲーム販売

と見られ、エレクトロコ
イン社から移ったばかり
結局、兄弟でジェネシス
社を経営することになっ
たもの。

一方、セガ社の欧州業
務用子会社、セガ・アミ
ューズメンツ・ヨーロッパ

英国のAW「機大手メ
マニア、ベルフクリン
グ社（ツチンガム・ア
ンデイー・マカギリリッ
ツ・ゲームズ社」に變更
した。三個のベルが横に
並んだ商標は変らない。
社名変更は、キャビネ
トやPVC基板の製造を
外注化し、AWP機の開
発と顧客サービスの力に
入れる、という経営方針
にゲームデザイナーの社内
を新設し、開発重視を明確
にした上で、情報ネット
を活用するとのこと。

テーマパーク・ホテルは好調

バ社の販売担当テレビッ
ト・スミス氏が十月一日
付で退社することになっ
た。スミス氏は九七年二
月にアタリゲームズ社の
欧州担当を退社、移って
きていた。

業務用と家庭用を担当

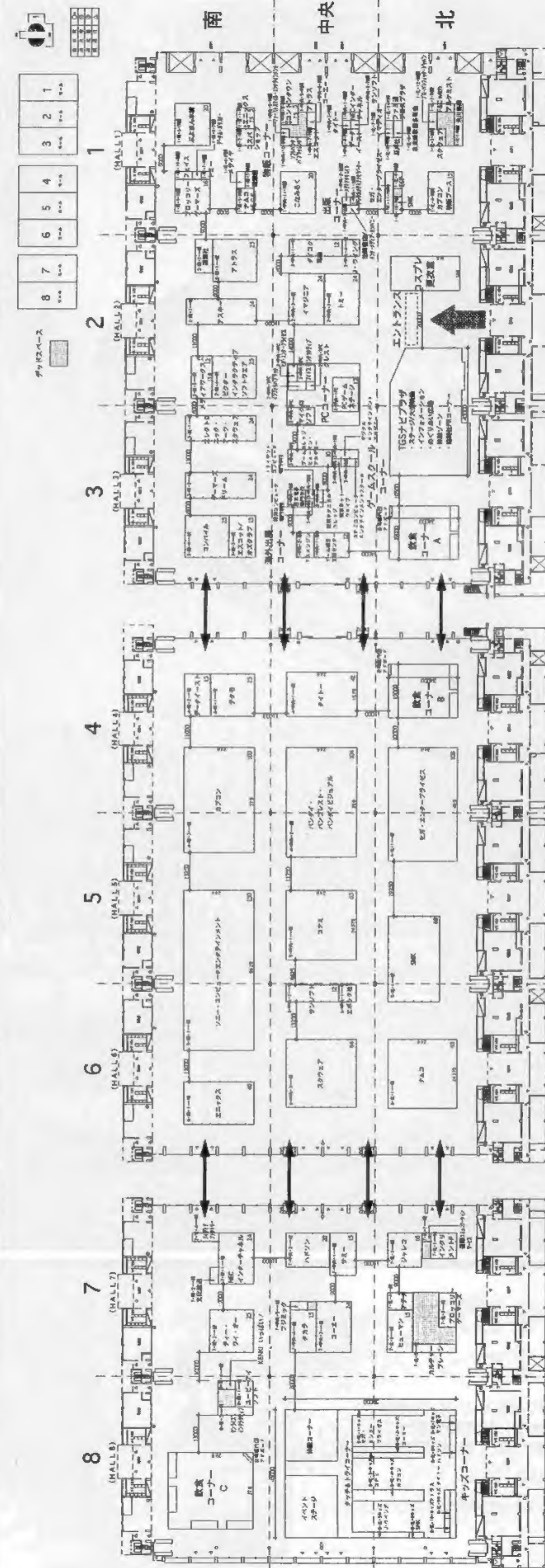
ト・スミス氏が十月一日
付で退社することになつ

税関、小売店で閉め出す

インス社で

TVバラエティゲーム販売

ニセモノ摘発を容易に
するため、税関や小売店
の人びとがニセモノ商品
を判別するのに便利なマ
ニュアルまで、任天堂は
なつてゐる。

[illegible][illegible]

一級出題コーナー		小問数
7	エンタープライズ	6問中3-1問
	コンベンションセンター	4問中1-1問
	電話販売店	5問中1-1問
9	タクト	2問中1-1問
	ウイ・オー	7問中4-4問
	グースト船	7問中3-1問
		4問中2-1問
		4問中1-1問
		2問中2-1問
10	タクト	7問中1-1問
	イ・イ・イン・グラフィック・イン・ディスプレイ	4問中2-1問
	イン・グラフィック・ソフトウェア	4問中4-1問
		7問中5-1問
11	タクト	7問中5-1問
	リリー・ゲームズ	7問中3-1問
12	ワークス	7問中2-1問
	ディ・ソフト	2問中5-1問
		8問中1-1問

[illegible][illegible]

2-南-3-一般

実際と同じ操作でショベルを運転し

工事現場で作業

タイトー「パワーショベルに乗ろう!!」



パワーショベルに乗ろう!!



タイトー「パワーショベルに乗ろう!!」は、建設機械メーカーのノウハウを凝縮した、実際のパワーショベルのデザインや性能、操作方法などを再現した。同社CG基板「タムザエRO」を使用。画面の上からタイミン

するCGゲーム機「パワーショベルに乗ろう!!」が九月発売となる。これは建設機械メーカーのノウハウを凝縮した、実際のパワーショベルのデザインや性能、操作方法などを再現した。同社CG基板「タムザエRO」を使用。画面の上からタイミン

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

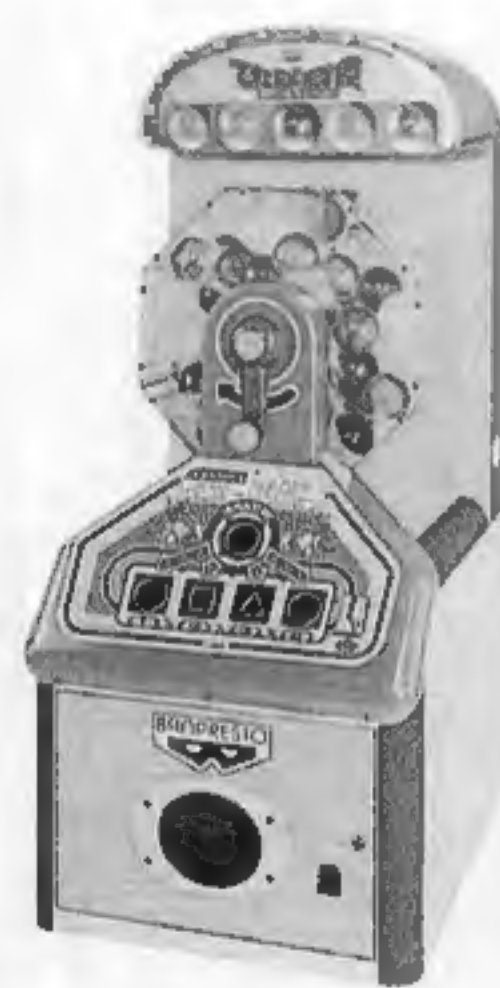
（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

（株）タイトー本社東京、中村社長）から、工事現場のショベルを運転

話題のマシン

景品箱回すプライズ機
福引きテーマに
パンプレスト「でた目で勝負」



でた目で勝負

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

（株）パンプレスト（本社、千葉県松戸市）が、八月下旬発売となる。これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

新時代のマシンを生み出す
トータルサプライヤー エイブルコーポレーション

JUMPING CHANCE
ジャンピングチャンス
待望の新製品

20世紀最後の
究極プライズマシン?
(800円・大型景品対応)

- 7セグで数字を決定し、ポイントを獲得。景品列を昇降させ、制限時間内に上部まで上昇させれば景品をGET!!
- コイン投入後、回転する7セグ(左)をボタンでストップさせ、対象景品(1~4)を決めます。次にポイント決定7セグ(右)の回転を止めて数字を決定します。0・P・1・L・2・H・3・I・F・Cが回転。数字(1~3)が表示された場合は、そのランプが交互に点滅。これをボタンで止め、十の位は景品列がアップ。一の位は景品列がダウンします。アルファベットや記号が出た場合は一気に上昇するなど、お楽しみフィーチャーが盛り沢山!

国内・米国特許取得済
サイズ: W1,320×D1,020×H2,060mm

STARLIGHT CHANCE
スターライトチャンス
待望の新製品

3段のヒナ壇に各1段4種類計12ヶのビッグ景品を陳列!!

- コインを入れてスロットを回す。プレイヤーの好きな景品の記号をホールド。そしてもう1度スロットを回し、記号を3つ揃えると、その記号の景品を払い出す。
- コンティニューは、0~5回まで切り替え可能。
- その他、いろいろサービスライオンがあります。使ってからのお楽しみ!!

国内・米国特許取得済
サイズ: W1,400×D1,200×H2,160mm
仕様、デザイン等は予告なく変更することがあります。

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

セガCGドライブ「F355チャレンジ」

フェラーリ走行

「バーチャストライカー2 Ver. 2000」も



F355チャレンジ

「バーチャストライカー2」の「F355チャレンジ」は、フェラーリF355をモチーフにした、六コースの競走ゲーム。レベ



たもので、複数の「ナオミ」基板を使用。二十九のTVモニターを二つ搭載した連続三画面とな



バーチャストライカー2 Ver. 2000

出場国が前作に五カ国加え国際試合と同じ三十二カ国となった。今年の国際試合に基づく選手やデータを採用。フォーメーションは新たに三種類を追加。またスタジアムも二つを加え四つに増えた(前半二つが新規)。

このほかのシリーズの特徵の内容は踏襲している。基板キット標準価格三十二万二千五百円。「ブラストシューター」に組込んだ完成品は五十七万円。

飛行機は六種類、コースは難易度が異なる三種。スライダはそれぞれ選択してスタート。途中でショットやミサイル、ターボなどのアイテムを入手すると、操縦桿に付いているボタンで発射し前方の障害物や敵機などを破壊できるというシューティングの要素もある。近頃のシューティングゲームに入ることになる。四人まで通信プレイ可能。二十八型の一人用を二台組合わせた2P型をOP価格百八万円。

飛行機は六種類、コースは難易度が異なる三種。スライダはそれぞれ選択してスタート。途中でショットやミサイル、ターボなどのアイテムを入手すると、操縦桿に付いているボタンで発射し前方の障害物や敵機などを破壊できるというシューティングの要素もある。近頃のシューティングゲームに入ることになる。四人まで通信プレイ可能。二十八型の一人用を二台組合わせた2P型をOP価格百八万円。

飛行機は六種類、コースは難易度が異なる三種。スライダはそれぞれ選択してスタート。途中でショットやミサイル、ターボなどのアイテムを入手すると、操縦桿に付いているボタンで発射し前方の障害物や敵機などを破壊できるというシューティングの要素もある。近頃のシューティングゲームに入ることになる。四人まで通信プレイ可能。二十八型の一人用を二台組合わせた2P型をOP価格百八万円。

実写撮り込みも

「対戦ホットギミック3」



対戦ホットギミック3

家などのホームページのキャラを次々と表示し、ネットサーフィン感覚で進める。同「ジャンプファイ



ベイバーTRX

「ベイバーTRX」は、父を探して旅をする少年の物語が実写撮り込み画像で展開。「通信対戦モード」は実写撮り込み画像で対局を格闘で展開。以上のうち実写撮り込みキャラは同社ホームページで一般公募した。このほかお助けキャラ「雀」の演出やビジュアル面なども改良。一基で二画面通信/個別プレイも可能。価格未定。

「ベイバーTRX」は、父を探して旅をする少年の物語が実写撮り込み画像で展開。「通信対戦モード」は実写撮り込み画像で対局を格闘で展開。以上のうち実写撮り込みキャラは同社ホームページで一般公募した。このほかお助けキャラ「雀」の演出やビジュアル面なども改良。一基で二画面通信/個別プレイも可能。価格未定。

「ベイバーTRX」は、父を探して旅をする少年の物語が実写撮り込み画像で展開。「通信対戦モード」は実写撮り込み画像で対局を格闘で展開。以上のうち実写撮り込みキャラは同社ホームページで一般公募した。このほかお助けキャラ「雀」の演出やビジュアル面なども改良。一基で二画面通信/個別プレイも可能。価格未定。

「ベイバーTRX」は、父を探して旅をする少年の物語が実写撮り込み画像で展開。「通信対戦モード」は実写撮り込み画像で対局を格闘で展開。以上のうち実写撮り込みキャラは同社ホームページで一般公募した。このほかお助けキャラ「雀」の演出やビジュアル面なども改良。一基で二画面通信/個別プレイも可能。価格未定。

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN SELECTOR コインセクター

ワイドな使用範囲に対応する旭精工のコインセクター群。コイン選別性能や不正防止機構など、安定した性能で実績のあるセクターです。

MODEL AD-922E
電子セクター
投入コインデータをセクターがプログラム記憶するため安定した選別精度が得られます。本体はシンプル構造のため保守・点検などのメンテナンスが容易です。4金種対応や6金種対応も用意しております。

MODEL AF-952
電子セクター
常に安定した選別精度が得られる2ウェイ電子セクター。サイズ変更にはデータを変更するだけであらゆるコインやメダルに幅広く対応。本体はシンプル構造です。メンテナンスが簡単です。4金種対応や6金種対応も用意しております。

MODEL 757-P
フロントタイプセクター
技術の粋を集めたオールプラスチック製の軽量メカ式セクター。選別機構部はあらゆるいたずらと疑似コインを排除します。また、不正行為に対して7つの厳しいチェックによって完全にシャットアウト。クレードル交換などワンタッチメンテナンスで便利。

旭精工株式会社
本社 〒107 東京都港区南青山2-24-15
PHONE: 03-3401-6181/FAX: 03-3408-7420
ホームページ <http://www.fsi.co.jp/asahi/>

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前 回	機種名(メーカー名) MODEL(MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNK)	7.59
2	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	7.21
3	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ)	7.04
4	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	6.32
5	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ)	6.31
6	ストリートファイター EXプラス (カプコン)	5.93
7	クレイジータクシー (セガ)	5.82
8	スーパーワールドスタジアム 99 (ナムコ)	5.65
9	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	5.50
10	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ)	5.23
11	バスト・ア・ムーブ 2 (メトロ/ナムコ)	5.18
12	ソウルキャリバー (ナムコ)	5.14
13	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	5.00
14	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	4.95
15	パズループ (ミッチェル)	4.90
16	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	4.87
17	ぐわんげ (ケイブ/アトラス)	4.85
18	スーパーパズルボブル (タイトー/ネット)	4.67
19	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン)	4.56
20	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	4.50
21	ダイナマイトベースボール NAOMI (セガ)	4.47
22	すくすく犬福 (ビデオシステム/トワジャパン)	4.44
23	RCでGO (タイトー)	4.40
24	ダイナマイト刑事 2 (セガ)	4.31
25	メタルスラッグ X (SNK)	4.27

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 調査アンケートの結果を基に、各プレイヤーの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない優秀な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名(メーカー名) MODEL(MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	ドラムマニア (コナミ)	8.93
2	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス (コナミ)	7.80
3	ギターフリース (コナミ)	7.56
4	バトルギア (タイトー)	7.25
5	ステップングステージ (ジャレコ)	6.75
6	ポップンミュージック 2 (コナミ)	6.69
7	スリッドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)	6.67
8	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ)	6.64
9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ)	6.36
10	ビートマニア・フォースミックス (コナミ)	6.35
11	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)	6.33
12	エアラインパイロット (SD/DX) (セガ)	6.09
13	レースオン! (SD/DX) (ナムコ)	5.55
14	バスト・ア・ムーブ (アトラス/ナムコ)	4.86
15	ガンパール (ナムコ)	4.50
16	セガラリー 2 (DX) (セガ)	4.44
17	バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ)	4.33
18	バーチャファイター 3 t b (セガ)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	透明マジック (オムロン)	8.00
2	ストリートスナッチ (トワジャパン)	7.26
3	エル (メイクソフトウェア)	7.00
4	デカプリ (アイエムエス)	6.23
5	スーパープリクラ21 (アトラス)	6.07
6	プリプリキャンパス (コナミ)	5.76
7	なんでもシール委員会 (ジャレコ)	5.29

風の音 (6)

小さな喫茶店に三人が集まって、長部日出雄の本についてそれぞれの思いを話している。向かいの会場のひげとまきで、いつかはこのママの顔を見て珈琲をのむことを習慣にしている人たちが次々と入店してきて、賑わっていたが、そういう人たちはアルコールとは関係がない人たちが、一杯の珈琲をたしなむとさつと家路についてしまふ。ひげはひげの海のようにまた店內はひっそりと静かになってしまふ。ところで、『振り子通』で長部さんの健康とそれへの反動である極端な禁欲が目立つというところから、旺盛な好奇心からくるところの全方位に向って健康も(辻音楽師)について

特徴といつてもいいでしょう。視野が広いという。ファイト満々の人です。から、こういう人が期待するところがあった。小事を捨てて漫々たる大海原のような大作に挑まれるというの、まさにぞくぞくしてきます。『辻音楽師の唄』(も)う一つの太宰治伝を、読みながら気がかりだったのは、『辻音楽師』というの、長部さんを指すのか、あるいは太宰治を指すのか、ひよつとしたら長部さんも太宰治も(辻音楽師)なのか、はくが純いせいで読み終ってもこのことに分らない。なかつた。あ、あの『冬の旅』の最後の曲だ。あれはけつこやと格好な音で、うと基調低音を出す。音を出すのが違って、小さな車輪のよう形、回転する木の輪がうめこまれている。輪に松脂を塗って回転することによって、これが今

のヴァイオリンの弓の音は、音階はヴァイオリンでいう棒の部分に鍵盤がついていてこれを抑える。まことに奇妙な楽器なんだ。中世には非常に人気があった(10C~14C)。その後、Baglamの楽器に変わっていったのが、18Cにフランス社で出てくる。はやれマリ・アントワネットなども、どこか好んだという。ところがシニエールの時代19CにはまたBaglamの楽器に変わっていった。『冬の旅』の中でもあの歌は冷たさ寒さの極地をいっている。村はずれの吹雪の音、寒さでしびれた指、必死の「さあ、足をはいて、氷の上をよるめくように」にふたつと。誰も聴こうとしない。誰も聴こうとしない。犬が吠えながら老人の回りをうろつく。だ、老人はそういって、一切を止めようとはしない。鬼気迫るものがあるところで『冬の旅』は終わる。しかし、はくとして、きまいたのよう、辻音楽師がシニエールの「Leitmotiv」だとは、長部さんがおもしろい。これは津軽三味線の門付けではなからうか。まあ率直にいうと、頂くとほくの場合には、『辻音楽師』のイメージとして、これはタンゴの「たそがれのオルガン」をおもいだした。演奏についていえばカルロス・デ・サルに似る。殆んど

矢野龍渓



まるち
かめら
あいず
No.342

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びびよビンゴ

75 ボールが入ればビヨコが飛び出す
100 対カプセルペンダー



PIYO PIYO BINGO

ニューヘキサプレジデント

期待と信頼を凝縮しながら
ボールを脱いだ王者の極!!



NEW HEXA PRESIDENT

ニュージャンボツイン

ロケを選ばないコンパクト型で
よりスマートにグレードアップ



NEW JUMBO TWIN

キャットプレイ キッズ フラワー

客層に合わせて選べる2種類のペンダー
(75φカプセル/キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能



CAT PLAY

KIDS FLOWER

YUBIS

株式会社 ユウビス

本社 〒577-0063 大阪府市川3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-771-7223

プログラム
雀士は美貌、立ち塞がる敵を支配せよ!
 電脳都市「シャングリラ」を舞台に繰り広げられる壮絶な麻雀戦争

マーベラス
 エンターテインメント
 業務用ゲーム
 第19弾!

電幻天使対戦麻雀
SHANGRI-LA
 CYBER ANGEL MAHJONG BATTLE

©1999 Marcreous Entertainment Inc. ©1999 Naï Katagawa
 株式会社 マーベラスエンターテイメント NAOMI

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

「オガミ」
の魅力を
お楽しみください

タッチパネル

NAOMI™

右脳能力チェックマシーン

タッチ・デュー!

TM

タッチパネルで楽々操作!

オガミキャビネット初のタッチパネル採用機種
人間のひらめきや集中力を活かせる「右脳」の能力をチェックします。

親子や恋人・友人同士、子供から大人まで!
みんなが一緒に楽しめるチェック問題で、
「右脳能力」の活用度をチェックできます。

各チェック問題の結果はもちろん、
● あなたの右脳能力レベル
● あなたの右脳能力は日本で何番目?
● あなたの得意なコングラセーション
等の設定、及び報告を行います。

2,200mm(W)X761mm(H)X588mm(D) 137.5kg AC100V 245W
CGCEJA 1999

本社3号館	東京都大田区栗谷 2-12-14	電話03(5737)7539	企画販売部	池田 信子
		電話03(5737)7541	企画販売部・プレス販売部	佐藤 真知子
		電話03(5737)7544	企画販売部・プレス販売部	佐藤 真知子
		電話03(5737)7523	アミューズメント部・遊藝事業本部	佐藤 真知子
		電話03(5737)7528	アミューズメント部・遊藝事業本部	佐藤 真知子
札幌販売所	札幌市豊平区豊平五条 3-2-34	電話011(84)0260	流通部	渡辺 洋子
関西販売所	大阪府豊中市豊南町東条 2-5-3	電話06(6334)8536	流通部	渡辺 洋子
四国販売所	福岡県福岡市博多区博多駅前 5-7-5	電話092(452)6643	流通部	渡辺 洋子

セガエンターテインメントインターナショナル

SEGA ENTERTAINMENT INTERNATIONAL

http://www.sega.co.jp/

Konami Drops Request To Ban Jaleco's "VJ"

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on July 23 that it has withdrawn its request for a preliminary injunction to prevent Jaleco Ltd., Tokyo, from manufacturing and selling Jaleco's music video game "VJ". Konami's request alleged that Jaleco infringed upon Konami's patent for the music video game "Beatmania". Konami has not yet filed a patent lawsuit against Jaleco in the Tokyo District Court.

According to Konami, it withdrew its request for a preliminary injunction because Jaleco has affirmed that it has scrapped all "VJ"s it owns and halted all manufacture and sales of the machine. On the same day as it withdrew the request against Jaleco, Konami filed a similar claim against Namco Ltd., Tokyo. The reason is that Konami wants to prevent Namco from operating the "VJ" machines it bought from Jaleco.

According to Jaleco, however, the reason that Konami withdrew its request for a preliminary injunction is not what Konami claims it is. Jaleco's assertion is that since the technologies which the patent No. 2922509 covers and Konami insists they are Konami's inventories, existed before Konami tried to register it, Konami's patent claim is invalid. Therefore, on June 21, Jaleco filed an application with the Patent Office asking for a ruling on the validity of the patent. If the Patent Office rules the patent to be invalid, it follows that no such patent existed from the very beginning.

According to Jaleco, concerning the preliminary injunction filed by Konami, both parties were summoned to the Tokyo District Court. There, the judge, upon finding that there are no grounds for the preliminary injunction requested by Konami, advised Konami to withdraw its claim, and said that if Konami did not dismiss the claim, then the court would issue a decision on July 23 rejecting Konami's request. Therefore, according to Jaleco, Konami

withdrew its claim for the simple reason that the judge in the case had determined the preliminary injunction to be unnecessary. In order to get confirmation of this, "Game Machine" talked to the lawyer acting as spokesman for Konami and he did not deny Jaleco's version of events.

Another point, according to Jaleco, is that, although "VJs" were sold in January and February, the operation income fell dramatically in March and sales of the machine stopped. Therefore, Jaleco scrapped about 500 "VJs" including 13 units installed at Jaleco's arcades. These steps were taken purely on the basis of financial considerations at Jaleco, according to the company's executive director, Yoshihumi Mori.

Why, then, did Konami request a preliminary injunction against Namco? Konami's spokesman did not give a clear reason for the action, but the company is asserting that Namco is infringing upon Konami's patent by operating Jaleco's "VJs" at Namco arcades, and that Konami will also take legal steps against many other operators.

Namco has received no legal notice at all from Konami on the matter. However, in response to an article in the Nihon Keizai newspaper of July 23, Namco has made it clear that it will file an application with the Patent Office asking for a ruling on the validity of Konami's claimed patent. Namco has already removed 7 "VJ's" which it had bought from Jaleco and installed at Namco's arcades.

According to Namco, this type of patent problem should be solved by the manufacturers themselves, and Konami's unilateral action — abruptly filing a preliminary injunction against an operator who is merely operating "VJ"s — is not reasonable, and will cause much uncertainty and confusion among other operators. However, feel-

H. Nakayama Sets Up Consultancy

Game Machine
 Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
 Yachiyo Bldg., 2-2-1,
 Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
 Osaka, 530-0015 Japan
 faxphone (81) 6-6314-3821
 Email: editor@ampress.co.jp
 web site: <http://www.ampress.co.jp>
 © 1999 Amusement Press, Inc.

Hayao Nakayama, former vice chairman of Sega Enterprises, set up a consultant company, Amuse-Capital Ltd., Tokyo, and started business on July 21. The new company will offer advice on arcade operations and the establishment of new game centers. Further information may be obtained by contacting the company: phone (81) 3-5408-5835.

Nakayama has also assumed office as honorary advisor of Sega, chairman of Sega Toys, chairman of Kyokuichi, and chairman of Pasona.

ing that it has to respond sincerely to Konami's claims, Namco has already removed some "VJ's from its arcades.

Although Konami asked JAMMA to consider JAMMA's "C&C Charter" and to discuss the problem of "VJ", its request was rejected and Konami was advised by JAMMA to take legal action if it felt its rights were being infringed (see *"Game Machine"* No. 587). As a result, Konami withdrew its representative from JAMMA's board of directors setting the stage for its unilateral legal action. This seems to have been Konami's ploy.

Although Konami's "Beatmania" patent was registered on April 30, nobody other than Konami could know its contents. On July 26, however, it was included in the Japan Patent Office Bulletin, so that it can be accessed by anyone.

Konami has not yet brought a civil lawsuit against Jaleco, and has not yet announced whether or not it will bring a similar suit against Namco. It is likely that, even if Konami do file a patent lawsuit, unless the Patent Office issues a clear decision on the invalidity judgement requested by Jaleco and Konami, no judgement can be handed down in such as patent lawsuit.

2nd Straight Year Of Loss For Seta Co.

Seta Co., Ltd., Tokyo, posted ¥1,746 million in non-consolidated revenue, down 0.4% from the preceding year, and ¥1,329 million in net loss (¥1,290 million last year), for the fiscal year ended May 1999. Seta is Aruze's subsidiary and is not affiliated to Sega Enterprises. Seta also announced on July 16 that, in September, it will move its head office to Ariake, Tokyo, where Aruze is headquartered, and that the term of settlement be changed to one ending in

March. Seta does not produce consolidated results.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥583 million, up 32.8%, home videos ¥722 million, down 38.9%, and others ¥440 million, up 340%.

According to Seta, it was expected that more game software for the coin-op CG game system "Aleck 64" would be sold and results were well below expectations. Additionally, disposal of dead stock and Visco stock lead to Seta posting a deficit for the second year in a row.

Seta forecasts ¥2,611 million in revenue and ¥92 million in net income for the fiscal year ending March 2000 (9 months only).

Handheld Video Games Become Internet-Friendly

Almost all personal computer users use internet e-mail. Sega expects that players will be eager to access the internet using its "Dreamcast" console. Recently, Bandai, parent company of Banpresto, also announced that its "Wonder Swan" handheld video can be used to access the internet.

According to Bandai, the "Wonder Gate" will include a cartridge and cable for internet connection and will ship in December 1999. The price is not fixed. By connecting it to the "Wonder Swan" and then to a portable phone, it is possible to send and receive e-mail.

In the case of handheld video games, Nintendo is also planning to incorporate internet capability in its next generation model of "Game Boy"

In the portable telephone business, a new product which can independently access the internet without a separate handheld device has been shipped recently and is enjoying huge success in Japan.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our websight for more information
<http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/>
 E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp

FILLMORE, INC.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

TAITONET

TG

同じ色のカードを
3枚以上揃えて消す
カンタンなパズルゲームだよ。



魅惑のキャラクターたちは
ゲーム中は3Dで
登場します。

めくってそろえる
新感覚カードパズル登場!

カードパズル フリック メイズ Flip Maze



近日登場!

総発売元：株式会社タイトー 開発元：MOSS ©TAITO CORP.1999 ©MOSS 1999

幅広いメダルゲームファンのハートをわしづかみ! 好評発売中!

FANTASY TOWN

ゲーム性と楽しい演出で
群を抜くニューマシン。
ついに登場!



◆チャンスタイムには
猫の手が動いて
意地悪をする楽しい演出!
◆みんなで盛り上がる対面式4人プレイ!

どこでも映える楽しくて
明るいコンパクトボディ。



●サイズ：W1300mm×
D1184mm×H1750mm ●重量：280kg

カプリチオサイクロン

Capriccio Cyclone

あらゆる形状の景品に対応できる。
2人用クレーンゲームです。

大型景品対応!

GM

好評発売中!

●サイズ：W1760mm×D895mm×H1980mm ●重量：230kg



そっくろ?

形はMINIでも
インカムは
BIG!

●サイズ：W500mm×D660mm×
H1550mm ●重量：50kg

好評発売中!

GM



株式会社タイトー

〒102-8846 東京都千代田区千代田5-5-3 ©TAITO CORP.1999

※筐体の仕様外観及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

TG販売部：〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町150 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143

GM販売部：〒243-0498 神奈川県海老名市下町250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649